STARSHIP 1

Gefährliche Mission im All

STARSHIP 1 versetzt den Spieler in die Kommandozentrale eines Raumschiffs. Die Situationen wechseln ständig und der Kommandant muß blitzschnell reagieren: steuern, die Geschwindigkeit drosseln oder beschleunigen, schießen und ausweichen. Unablässig tauchen feindliche Raumfahrzeuge, Planeten und Meteoriten auf. Realistische Geräusche und Explosionen vervollkommnen die Illusion des Ganz-auf-sich-allein-Gestelltseins!

STARSHIP 1 – der phantastische Raumflug mit dem sportlichen Effekt.

ATARI

Überleben im Weltraum

Aufregend ist der Kampf gegen die angreifenden feindlichen Objekte. Der Spieler blickt aus dem Cockpit seines Raumschiffes in den dreidimensionalen Weltraum, wo aus dem Dunkel laufend Raumfahrzeuge fremder Welten auffauchen, vorbeiziehen oder sich in rasantem Flug nähern. Der riskante Auftrag lautet: Die feindlichen Raumfahrzeuge im Anflug zu zerstören und dadurch eine Invasion der Erde zu vereiteln. Dies stellt höchste Anforderungen an Konzentration, Geschicklichkeit und Entscheidungsfreudigkeit.

Der Spieler als Kommandant seines Raumschiffes steuert, schießt und weicht aus. STARSHIP 1 – Kommandant zu sein bedeutet, jede Sekunde auf dem Posten zu sein, mit blitzschnellem Manövrieren einen Zusammenstoß zu vermeiden und dennoch gleichzeitig andere feindliche Objekte anzuvisieren und durch Schüsse mit Laser-Kanonen oder mit Protonen-Torpedos zu zerstören. Wer nur Sekundenbruchteile zögert oder falsch reagiert, ist unrettbar verloren: Sein Raumschiff explodiert mit lautem Knall. Getroffene feindliche Objekte explodieren auf dem Bildschirm ebenfalls hörbar und sichtbar.

STARSHIP 1 bringt spannende Unterhaltung

Der Spieler hat die Möglichkeit, die anfliegenden feindlichen Objekte – es gibt davon vier verschiedene Typen von unterschiedlicher Wertigkeit, die bei Treffer 50, 100, 200 oder 500 Punkte bringen – mit Schüssen aus den beiden Laser-Kanonen, deren Lichtbündel sich im Fadenkreuz treffen, zu zerstören. Grundsätzlich kann auf ein Objekt beliebig oft geschossen werden.

In Notsituationen, wenn der Kommandant von vielen feindlichen Flugkörpern bedrängt wird, oder wenn viele Objekte oder solche mit hoher Punktwertung gleichzeitig auf dem Bildschirm sichtbar sind, kann der Spieler noch seine »Geheimwaffe« einsetzen, nämlich einen der fünf pro Spiel zur Verfügung stehenden Protonen-Torpedos.

Ein rascher Druck auf den weißen Knopf im Steuerpult läßt nämlich einen solchen Torpedo abzischen, und die Explosion dieser Protonen-Waffe zerstört alle sichtbaren feindlichen Objekte einschließlich der anfliegenden Planeten. Dadurch wird eine hohe Punktwertung erzielt und die Gefahr einer Kollision für den Moment gebannt.

Die Geschwindigkeit des Raumfluges ist während des Spiels veränderbar in »schnell« oder »langsam«! Spielzeitverlängerung ist bei Erreichen einer bestimmten Punktzahl variabel einstellbar. Auf dem Bildschirm angezeigt werden während des Spiels die noch verbleibende Zeit, die erreichte Trefferzahl, die Punktzahl des im Moment abgeschossenen Raumschiffes und die Zahl der noch verfügbaren Torpedos. Bei Spielende wird zusätzlich die Zahl der Kollisionen (Crashs) angezeigt sowie als neuer Spielanreiz die höchste in vorangegangenen Spielen erreichte Punktwertung. Außerdem erscheint auf dem Bildschirm die Schrift: »Du hast die Federation gerettet. Du bist weiterhin Kommandant! Starte Deine nächste Mission!«
Selbstverständlich ist STARSHIP 1 mit dem bewährten ATARI-Selbsttest-Programm ausgerüstet.

STARSHIP 1 ist in jeder Weise phantastisch und faszinierend von der ersten bis zur letzten Sekunde.

LÖWEN-AUTOMATEN

ATARI-Generalimporteur für Deutschland